

제127호

CGW

Game Korea

China Game Weekly

특집

- 2005년 온라인게임의 과점체제
- [평론] 캐주얼게임의 "한국 공포증"은 누가 치유할 것인가?

China Game News

- 성따, 캠퍼스에서 식사제공
- 애니메이션 게임 등급 시험 기준 10월에 발표
- 성따 네트워크 TV부문 진출-온라인게임을 텔레비전으로 즐길 수 있다.
- 홍콩특구 정부 "디지털 엔터테인먼트 지원센터" 설립
- 왕이-게임 운영사의 모습에는 변화가 없을 것, 중요한 것은 웹 사이트 내용
- 2009년 모바일게임 시장 185억 달러에 달할 것으로 예상
- 중국 산아제한 관리기구 : 여성들에게 적합한 게임을 개발하라

Game 소개

- 찌펑선(真封神)

Game 순위

- 2005년 3월 온라인게임 인기순위
- 2005년 3월 패키지게임 인기순위

법률 및 정책

- PC방과 게임장 엄격히 관리

2005년 온라인게임의 과점체제

현재 중국 온라인게임은 3개 회사의 독주 체계를 보이고 있다. 많은 사람들은 온라인게임시장이 금광이라는 생각을 가지고 있지만, 현실적으로는 경쟁이 매우 치열하며 잔혹하다. 2003~4년에 불안정한 시기를 거친 중국 온라인게임시장은 현재 3개 업체가 경쟁을 하는 형국을 이루고 있으며, 독과점 시대가 곧 다가 올 것으로 보인다. 금년에 《온라인게임 및 전자게임기제품관리방법》 법규가 발표되면서 유리한 산업정책 환경이 형성되고 있다.

1. 중국 온라인게임시장 현황

온라인게임시장의 잠재력은 크다. 최근 IDG가 발표한 《2004년 중국 온라인게임 시장보고》를 보면, 중국의 온라인게임 시장규모는 2004년 24억에서 2009에는 109.6억 위안에 달할 것이라고 한다. 그러나 Niko Partners의 보고는 2009년에 중국 온라인게임시장은 유저 5.55억 (그 중 91%가 PC 게임 유저), 온라인게임의 시장규모는 20억불에 달할 것이라고 한다. 시장조사가 서로 다른 것은 중국 게임시장에 대한 낙관적인 판단의 정도가 다르기 때문이다.

온라인게임시장은 사람을 끌어들이는 흡인력은 강하지만, 실제 수익을 내기는 쉽지 않다. IDC의 통계에 따르면, 2003~2004년 중국의 온라인게임시장은 46%, 게임운영업체 수는 102%, 게임의 수는 139% 늘어났다. 현재 시장에서 판매되는 온라인게임에는 78개의 대형 게임과 185개의 군소 게임이 있다. 그 중에서 단지 10%가 수익을 창출하고 있을 뿐, 90%는 적자나 겨우 유지하는 정도이다.

- 2004년 5월 1일 쓰뮈커지(世模科技)의 《스밍-使命》 서비스 중단.
- 2004년 8월 23일 왕이의 《징링-精灵》 상용화 중단.
- 2004년 9월 22일 EA의 《초우웨이츄우-超越地球》 서비스 중단.
- 2004년 11월 9일 대우의 《썬주환상-深邃幻想》 서비스 중단.
- 2004년 12월 31일 진산화루(金山华络)의 《용형-永恒》 서비스 중단.
- 2005년 1월 5일 동팡쯔통(东方资通)의 《훤셴런우-火线任务》 서비스 중단.
- 2005년 1월 5일 상하이 위비(上海育碧)의 《우썬더런우-无尽的任务》 서비스 중단.
- 3월 25일 상하이 완마 인터넷이 대리한 온라인게임 《RFonline》 서비스 중단.

이상은 중국에서 유명한 게임업체들의 게임운영 중단상황이며, 게이머들이 모르고 있는 온라인 게임업체 혹은 운영업체가 운영을 중단한 것도 부지기수로 많다. 게임업체나 운영업체가 서비스를 중단하는 데는 여러 가지 이유가 있다. 왕이가 <징링>의 서비스를 중단한 이유는 온라인 접속자가 게임의 정상적인 운영에 필요한 최소한의 온라인 접속자 수 밑으로 떨어졌기 때문이다. 한국의 온라인게임에 의존하는 폐단이 뚜렷이 나타난다. 동팡쯔통의 <훤셴런우-火线任务>는 '한국 측 오픈베타버전의 제공 시기가 계약에서 규정한 시기에 비해 거의 1년 정도 늦게 제공되었으며, 오픈베타가 끝났을 때, 잔여 계약기간은 불과 3개월밖에 남지 않았다. 한국 측의 제품 제공 지연으로 우리 회사가 망했다'고 관련인사가 밝혔다.

2. 온라인게임시장이 성숙단계로 들어서

온라인게임시장의 치열한 경쟁은 발전과정에 나타나는 필연적인 문제이다. Kingsoft의 부총재 왕평은 "온라인게임 산업이 성숙되면서 경쟁이 점차 치열해지고 있다. 온라인게임은 고수익 산업이며, 동시에 많은 위험이 뒤따르고 있다. 전반적인 산업의 R&D와 마케팅비용 등이 부단히 늘어나면서, 온라인게임 산업은 능력 있는 기업이 최후의 승리자가 될 것이다. 온라인게임의 진입문턱이 점점 높아지면서, 일부 작은 회사들은 치열한 경쟁 속에서 사라지고, Kingsoft, 왕이, 성따 등 몇 개의 주류 업체들만이 점차 성숙되어 갈 것이다. 지난해 Kingsoft, 왕이, 성따가 3두 체계를 이루었다. 금년에는 이 3업체가 시장을 안정적으로 끌고나가고, 신제품을 부단히 출시하여 3두 체계를 더욱 공고히 할 것으로 예상된다. 2005년에는 규모가 작고, 체계를 갖추지 못한 온라인게임 업체들은 도태될 것이다"

업계 관련인사는 현재 중국에는 6편의 MMORPG 온라인게임이 10만 이상의 게이머를 보유하고 있다고 말했다. 그중 성따, Kingsoft 와 왕이가 각각 2편씩을 갖고 있다. 2004년 왕이가 운영하고 있는 《따화시유-大话西游2.0》와 《멍환시유-梦幻西游》의 4분기 재무 데이터를 보면 평균 동시온라인 접속자수가 15.9만과 14.6만에 달한다.

온라인게임의 국산제품이 수입제품과의 거리가 점점 가까워지고 있다. 2003년 Kingsoft 《젠왕-剑网》의 출시로 말미암아 국산제품은 속도를 가속화했으며, 젠왕의 출시와 시장효과는 국산 온라인 게임업체들의 자신감과 적극성을 자극했다. 2004년말 까지 국산게임과 수입게임은 제품의 양에서 거의 비슷했다. 하지만 시장 점유액을 볼 때 수입제품이 우위를 차지했다. 왕평은 대형 MMORPG게임이 대부분의 시장을 점유하고 있으며, 캐주얼 게임의 출시가 점차 늘어나면 어느 정도의 시장을 점유할 것이라고 했다.

3. 온라인게임 제국에서 엔터테인먼트 제국으로 발전

중국 온라인게임 업체의 선두그룹 중의 하나인 왕이는 최초의 인터넷 포털 사이트로 탄생하였으며, Nasdaq에도 상장했다. 온라인게임은 회사의 사업 중 한 부문의 콘텐츠에 지나지 않지만 현재 시장 이윤의 60% 이상을 차지한다. Kingsoft는 전통 소프트웨어업체로서 게임은 사업 중의 한 부문이 되고 있다. 성따는 온라인게임으로 사업을 시작을 했기 때문에 오리지널 온라인게임업체라고 할 수 있으며, 일찍이 게임시장에 발을 들여놓았기 때문에 막대한 시장수익을 얻었다. 하지만 일심전력으로 네트워크 Disney를 만들겠다는 성따가 금년부터 많은 M&A를 진행했다. 다원화로 추구하는 성따의 시장 천텐초우는 IP-TV로 전진하는 것이 금년의 중요한 전략목표라고 신년 전략 발표에서 말했다.

사실 성따와 Intel과의 협력도 2년 전부터 시작되었으며, IP-TV를 위한 준비도 1년이 넘었다고 천텐초우가 말했다. 3월 28일 창흥은 성따의 TV 셋톱박스 생산업체가 될 것이라고 발표했다. 이것은 성따가 IP-TV로 발전하기 위해 한걸음 더 나아갔다는 것을 의미한다. 작년 "벤펑-边锋", "호우팡-浩方", "치텐-起点" 및 "시나-新浪"의 협력에서 IP-TV에 이르기까지 성따 엔터테인먼트제국의 구상이 나타나고 있다.

3. 2005년 순위 기대

성따가 온라인게임 산업에서의 패권을 잘 지켜나갈 수 있을지는 아직 미지수이다. 뒤에서 달려오는 업체들도 만만치가 않기 때문이다. 주우청이 작년 《WOW, 머썬우쓰제-魔兽世界》의 사업권을 계약한 후 주우청과 성따의 경쟁이 시작되었다. 세계적인 게임제작회사인 블리자드(暴雪)의 첫 번째 온라인게임이 해외시장에서 많은 성과를 거두었으며, 많은 상을 받았다. 한국 및 기타 유럽지역에서도

<WOW, 머썬우쓰체>는 게이머들의 환영을 받고 있다. 업계인사는 <WOW, 머썬우쓰체>는 쥬우청에게 1년에 6억 원의 수익을 가져다가 줄 것이며, 이를 기반으로 《Mu, 치지-奇迹》까지 합하면 성따의 온라인게임 성적을 따라갈 수 있을 것으로 기대했다.

동시에 기타 상대들의 공격도 한시도 멎은 적이 없다. 왕펑은 금년 Kingsoft 가 또 3편의 온라인 게임을 출시할 것이며, 동시에 5편의 대형 온라인게임을 운영할 것이라고 했다. 온라인게임을 R&D, 서비스, 시장의 3가지 부문으로 나누어 볼 수 있다. Kingsoft는 이 3가지 부문에서 비교적 능력이 뚜렷하다. 어떤 업체든지 시장에서 선두를 차지하려면 Kingsoft 뿐 만 아니라 이 3가지 부문 모두에서 선두적인 위치를 차지해야 한다.

자료 : <http://games.sina.com.cn/y/n/2005-04-01/93424.shtml>

[평론] 캐주얼게임의 "한국 공포증"은 누가 치유할 것인가?

캐주얼게임에서, 2000년의 랜쥙(联众) 설립과 신속한 국내 시장 점유는 갈라놓을 수 없다. 랜쥙 게임사이트는 설립 시 50만 위안이라는 작은 초기등록자본금으로 출발하여, 1년 4개월이라는 짧은 시간에 국내시장 점유율 85%에 달한 업체이다. 당시 자체의 기술우위에 힘입어 랜쥙마작, 랜쥙군기(军旗) 등 일련의 특색 있는 보드류 캐주얼게임을 내놓았다.

현재는 중국게임센터, 성따의 뱀펑(边锋)과 텡쑤(腾讯)의 QQ게임 등을 포함한 많은 경쟁자가 나타나고 있는 현황이다. 랜쥙 창시자 중의 일원인 쉐원(谢文)은 "이전에 랜쥙은 독립적인 지적재산권을 보유한 플랫폼이었다. 한류(韩流)가 중국 온라인게임 업계를 휩쓸 때에도 랜쥙은 중국인으로서의 입지를 굳혀왔으나, 현재는 랜쥙의 절반이 한국의 소유로 되어버렸다."며 안타까움을 드러냈다. 다른 것은 제외하고 한국의 최대 온라인게임업체인 NHN그룹이 1억 달러를 출자하여 랜쥙의 50%의 지분을 인수한 것만 보아도 NHN이 캐주얼게임시장을 얼마나 중시하는가를 알 수 있다.

2004년은 캐주얼게임의 이익이 지속적인 성장을 보여주는 호황기라고 할 수 있다. 왜냐하면 캐주얼게임 자체는 온라인게임과 서로 충돌되지 않으므로, 온라인게임업체의 치열한 경쟁과 상관없이 뱀펑, 쥬우, QQ게임, 랜쥙 등과 같은 캐주얼게임 브랜드도 시장 확충을 추진하고 있기 때문이다. 그러나 지금 캐주얼게임시장에 뛰어들어 새로이 시장을 개척하려는 신규 업체가 성공을 하는 것도 쉬운 일은 아니다. 기술, 관리와 시장개척 세 가지 측면으로 자체의 특색과 혁신능력이 있어야 한다고 보아진다.

캐주얼게임은 온라인게임과 달리 간편하고 쉽게 익숙해지는 특징을 가지고 있다. 따라서 종합적인 우위 요소를 나타내는 일련의 게임들이 시장에 나오게 되었다. 우선 3월 4일 오픈베타서비스를 진행한 쥬우왕(久游网)이 대리하는 한국게임 《o2jam》의 경우, 이 게임은 순수한 캐주얼게임이 아니다. 이 게임에는 등급, 화폐 등 설치와 같은 대형 온라인게임의 요소들이 많이 뒤섞여 있다. 쥬우왕은 3월 31일 이 게임에 대한 클로즈 베타서비스를 진행한다고 발표했다. 다음 상해 랜멍짜이센(上海联梦在线)이 곧 서비스하게 되는 한국 대형 3D커뮤니티 유형의 게임 《두두(嘟嘟)》의 경우, 이 게임은 게이머에게 다중 오락을 서비스하는 대형 캐주얼게임 커뮤니티로 온라인 친구사귀기 등 서비스도 추가

하였다. 이 두 한국 게임의 품질 등을 논하기 전에, 다만 그들의 아이디어만 봐도 중국 캐주얼 게임보다 많이 앞섰다는 것을 알 수 있다.

그 외 랜종의 50%가 이미 한국의 소유로 되었을 뿐만 아니라, NHN그룹 오명수씨의 소개에 따르면 향후 한국과 일본이 장악하고 있는 '한게임'의 고객 IP 데이터, 각종 캐주얼 게임 콘텐츠, Avatar 플랫폼 등을 무상으로 랜종에 제공하게 될 것이며, 또한 랜종의 콘텐츠의 고객 데이터도 Hangame에 개방하게 될 것이라고 한다.

중국산 대형 온라인게임도 현재 한국제품과 치열한 경쟁을 치르고 있는 상황인데, 캐주얼 게임 분야도 "한류"를 막아 낼 수 있을지 우려가 된다.

자료 : http://news.17173.com/content/2005-4-3/n424_340370.html

CGW China Game News

성따, 캠퍼스에서 식사제공

성따가 봄맞이를 하면서 캠퍼스 내에서 캐주얼게임을 홍보하기 위한 두 가지 이벤트를 진행했다.

1. 도시락제공

250개의 성따 녹색도시락, 1위안에 도시락 하나를 살 수 있다. 식당의 주방장들이 성따 로고가 찍힌 모자를 쓰고, 열정적으로 학생들에게 도시락을 준비해 주었다.

2. 학교를 사랑하는 1,000가지 이유

학교를 사랑하는 1,000가지 이유에 사인을 하는 이벤트가 진행되었다. 이벤트기간 지정한 배너에 학교를 사랑하는 이유를 한 가지 쓰고 서명하면, 2위안씩을 모아 학교의 도서경비로 지원한다. 서명이 많으면 많을수록 돈을 많이 지원한다. 서명을 한번 하기만 하면 파오파오탕 공약을 볼 수 있는 기회도 가질 수 있었다.

<이벤트 기간>

- 4월 4일 : 중남민족대학(中南民族大学)
- 4월 5일 : 무한 공정대학(武汉工程大学)
- 4월 6일 : 화중과기대학(华中科技大学)
- 4월 7일 : 무한 과기대학(武汉科技大学)
- 4월 8일 : 화중 사범대학(华中师范大学)
- 4월 9일 : 중국 지질대학(中国地质大学)

자료 : <http://games.sina.com.cn/o/n/2005-04-06/94574.shtml>

애니메이션 게임 등급 시험 기준 10월에 발표

애니메이션 게임도 등급 시험을 친다. 최근, 상하이의 국가 애니메이션 게임 산업의 기초교육훈련 부문 책임자 루웨이귀가 기자에게 밝힌 내용이다. 관련 부처는 애니메이션의 게임 능력 등급 시험의 메커니즘을 구축하는 것에 착수하였으며 현재 이미 문제은행이 편집 및 교재, 훈련의 대강을 제정하는 단계로 진입하였다. 올해 9월에 인터넷을 통하여 신청을 받으며 시험의 기준은 10월에 발표한다. 동시에 전국 각지에 시험장소를 정하여 시험을 진행한다는 내용이다.

조사에 따르면, 현재 우리나라 애니메이션 게임 종사자는 1.5만 명에 달하며 애니메이션 게임 분야에 종사하는 인재 부족은 심각하여 6만 명에 달한다. 앞으로 2년 안에 애니메이션 게임 인재의 수는 배로 증가할 것으로 예상된다. 우리나라 애니메이션 게임 인재 분야는 줄곧 관련되지 않은 전문 자격 인증 원리가 유지되고 있었다. 애니메이션 게임 인재시장을 규범화시키기 위해서 국가 문화부는 애니메이션의 게임 능력 등급 시험 제도를 받아들일기로 결정했다.

첫 번째 애니메이션 게임 능력 등급 시험 요강의 참여 제정자 중의 한 사람인 루웨이귀는 응시생에 대한 특별한 요구사항이 없는 것에 대해 주로 애니메이션 인재의 실제적인 조작능력 및 미술, 동영상, 소프트웨어 조작 분야 등의 기초 지식을 조사하기 위함이라고 밝혔다. 시험의 통과자는 국가 문화부가 발급한 관련 자격 인증서를 취득할 수 있다. 소식에 따르면, “중국 애니메이션 게임 인재뱅크”도 곧 건설할 계획이며 전국의 애니메이션 게임 인재의 개인 정보를 수집하고 있다.

루웨이귀는 현재 우리나라 애니메이션 게임 업종의 전체 수준을 “올리브 형”으로 표현했다. 종사자는 주로 애니메이션의 설계와 게임 프로그래밍 두 분야에 집중되어 있다. 최첨단 항목인 기획과 경영의 인재뿐만 아니라 단말기 애니메이션의 게임 판매 인원도 매우 부족하다.

방송총국은 《2005년도 (제1차) 전국 TV 애니메이션 소재의 프로그램 입안 신고에 관한 방송총국의 허가답변》을 발표하고, 비준을 얻어 입안한 만화영화 제목은 모두 164부, 24,244집, 길이가 226,585분이고, 각각 총 수의 94.8%, 94.5%와 87.7%를 점유한다고 보고했다. 그러나 이전에 방송 총국이 비준하여 입안한 드라마 제목은 526부, 14,680집이고 각각 총 수의 68%와 69%를 차지하고 있다고 보고했다. 확실히 만화영화 항목은 드라마 항목보다 비율이 훨씬 높다. 이들의 비율상 격차에서도 알 수 있듯이 방송총국의 애니메이션의 산업에 대한 지지도가 어느 정도인지 쉽게 알아차릴 수 있다. 이러한 지원 아래에서도 우리의 국산 애니메이션은 아직도 취약한 점이 많다.

애니메이션 산업에서 드러난 관련 인재시장 수요와 공급의 심각한 불균형은 새로운 사업기회를 예견하고 있다. 중국 애니메이션 시장은 오랜 침체기를 겪은 후에 새로운 봄을 맞이하고 있다. ‘해외 제품의 충격과 중국 현지 애니메이션 산업의 낙후’는 애니메이션 교육에 대한 투자 붐을 촉진하고 있다고 여겨진다.

자료 : <http://games.sina.com.cn/y/n/2005-04-06/94580.shtml>

성따 네트워크 TV부문 진출-온라인게임을 텔레비전으로 즐길 수 있다.

“온라인게임도 텔레비전으로 즐길 수 있다.” 이것은 성따 네트워크 부총재 링하이아가 며칠 전 총칭을 시찰할 때에 밝힌 내용이다. 소개에 따르면, 이번이 없는 한 성따는 이번 달에 IPTV(웹 TV)분야에 진출한다. 그 때가 되면 게이머는 성따가 생산한 설비를 사용할 수 있고, 온라인게임을 컴퓨터에서 텔레비전으로 보내어 대형스크린을 통한 온라인게임을 즐길 수 있다. 소식에 따르면, 이러한 제품은 다음 달 총칭에 도착할 예정이며 온라인게임을 하는 것 외에 DVD와 MP3 등의 기능도 있다.

자료 : <http://games.sina.com.cn/y/n/2005-04-06/94605.shtml>

홍콩특구 정부 “디지털 엔터테인먼트 지원센터” 설립

홍콩특구 정부는 예산 집행 재정지원을 통해 “디지털 엔터테인먼트 산업 지원센터”를 다음 달 디지털 향에 설립하고 업계와 대학 및 지원 기구의 다리 역할을 주 업무로 한다. 업계를 위해서 간편화 서비스를 제공한다.

이 센터의 책임자 홍콩 생산력 추진국 고문 장한화는 “앞으로의 2년은 홍콩 게임 산업에 있어서 결정적인 순간이 될 것이다. 우리가 이에 대해 즉각적이고 강력한 디지털 게임 산업을 세우지 못한다면 현재의 우위는 점차 이웃 지역에 의해 따라 잡히거나 심지어 초월을 당할 수도 있다.”고 말했다.

그는 또 최근 몇 년 동안 부쩍 발전한 한국, 타이완 및 태국과 비교하여 홍콩의 디지털 엔터테인먼트 기술은 2년 정도 뒤떨어진다. 홍콩 회사는 모래를 한판 뿌려놓은 것과 같아서 경쟁의 한계가 있음을 밝혔다. 그는 이번 달 말 혹은 다음 달초에 “디지털 엔터테인먼트 산업 지원센터”가 디지털 향에 정착한 후, 상황이 바뀌기를 희망한다고 덧붙였다.

자료 : <http://games.sina.com.cn/y/n/2005-04-06/94617.shtml>

왕이-게임 운영사의 모습에는 변화가 없을 것, 중요한 것은 웹 사이트 내용

4월 4일, 왕이의 창시자 덩레이(丁磊)가 베이징에서 회사의 올해 주요업무는 웹 사이트 내용 건설이라고 밝혔다. 이번 설명은 왕이가 “포털”의 행렬로 되돌아오는 것을 의미한다. 그는 또 언급하길 “왕이는 올해 검색엔진 분야에 매우 큰 변화와 투자가 있을 것이다.”라고 했는데 현재 왕이가 사용하는 Google 검색서비스이다.

이전에 업계에서는 줄곧 “왕이의 게임 이미지 변신과 내용 포기” 소문이 나돌았다. 그러나

이런 견해는 결코 전혀 헛소문이 아니었다. 지난해 왕이의 게임 업무 소득은 6억 여 위안에 달하였고, 이미 전체 소득의 70% 정도를 점유하여 이 때문에 상당히 많은 업계의 인사들이 이미 다시 왕이를 전통적인 포털 사이트로 간주하였다.

그러나 덩레이가 해석하길, 왕이의 우위성은 기술 분야에 있다. 몇 년 동안 내내 기술성이 비교적 높은 게임과 이메일 업무에 집중하였기에 성공을 거두었다. 최근에 와서야 왕이는 비로소 내용 건설에 심혈을 기울이고 있다. “이전에 우리는 광고 업무를 통해서 부족한 분야에 투자하였으나 올해의 투자는 매우 클 수 있다.”고 언급했다.

조사에 따르면 이런 전략 아래, 올해 3월 1일 왕이는 부동산 채널의 “아웃소싱”을 전문 부동산 사이트 싸우팡네트워크(搜房网)에게 주었다. 4월 1일 왕이의 금융 증권 채널은 또 업계의 선두 금융 정보 제공업자와 “금융계”의 연합을 실현하였다. 그리고 4월 4일, 왕이는 체육 채널 “관밍(冠名)”을 체육용품의 유력자 리닝회사(李宁公司)에 주었다.

자료 : <http://games.sina.com.cn/y/n/2005-04-05/94447.shtml>

2009년 모바일게임 시장 185억 달러에 달할 것으로 예상

시장 조사 연구 회사 Research and Markets의 최신 연구보고에 따르면, 모바일게임 시장은 다음과 같은 발전 추세를 보인다. : 갈수록 많은 휴대폰 사용자들이 사업자가 제공하는 게임을 다운로드하기 위해 일정한 금액을 지불한다.

여러 해 동안 전 세계 10억의 많은 휴대폰 사용자 중에 단지 아주 극소수만이 모바일게임을 하기 위해 기꺼이 돈을 지불하고 있었다. 그러나 2003년과 2004년의 조사결과를 살펴보면, 이런 현상은 이미 변하고 있다. Research and Markets은 2004년 모바일게임 시장 제품의 총수익은 30억 달러에 달한다고 발표했다. 그러나 이후 5년 내에 매우 큰 상승폭이 있을 것으로 기대되는데 2009년까지의 모바일게임 시장 발생 총수익은 185억 달러에 달하는 것으로 예상된다. 소득 중의 대부분(3분의2를 미치지 못함)은 게임 다운로드 분야에서 나온다. 그리고 사용자는 게임의 베타 테스트를 하기 위해서 일정 금액을 지불한다. 네트워크를 통해 온라인게임의 비용을 지불하는 것 또한 회사의 중요한 소득 중 하나이다.

자료 : [http://games.sina.com.cn/y/n/2005-04-07/95049.shtml\(2005-04-07\)](http://games.sina.com.cn/y/n/2005-04-07/95049.shtml(2005-04-07))

중국 산아제한 관리기구 : 여성들에게 적합한 게임을 개발하라

현재까지 PC게임은 거의 남성들의 전유물로, 여성들의 건전한 발전을 위한 게임소프트웨어를 개발하는 하는 것이 업체들의 고려해야 할 문제로 대두되고 있다. 여성들은 복잡한 이야기 줄거리와 아늑한 환경에서 친구들과 교류할 수 있는 게임소프트웨어를 선호한다. 반면에 남성들은 경기 속에서

자기들의 영웅본심을 나타내려고 한다.

남성과 여성들에게 새로운 PC게임에 100배의 아이템과 괴물을 추가한다면 어떤 것을 더 좋아하느냐는 질문에서 50% 이상의 남성들은 다 좋다고 했으며, 50% 이상의 여성들은 100배를 추가하던 줄이던 모두 싫다고 했다. 만약 업체가 디자인한 게임소프트웨어가 자체로 패션을 디자인하고, 교류할 수 있게 한다면 여성들의 환영을 받을 수 있을 것이다.

외국의 일부 교육가들은 초등학교 1~5학년 학생 정도가 되면 벌써 컴퓨터에 대한 흥미가 달라진다고 했다. 여성들은 점차 흥미를 잃어가고 있으며, 반면에 남자들의 흥미는 증가되고 있다. 이유는 시장에 여성들에게 적합한 PC게임 소프트웨어가 부족하기 때문이다.

현재 소프트웨어 엔지니어와 기업가들을 보면, 거의 남성들이며, 남성들은 자신의 흥미에 따라 PC게임을 개발한다. 남성들의 게임이 최전성기에 있기 때문에 고수익을 획득할 수 있는 이 시기에 게임개발업체들은 노력과 시간을 들여 여성들에게 적합한 게임 소프트웨어를 개발 제작하는 것을 원하지 않는다.

PC 시대에 있어서 중국은 이미 발전된 국가에 비해 뒤떨어졌지만, 인터넷 시대는 더 이상 늦추어 저서는 안 된다. 소식에 따르면, 유럽의 일부 국가의 남, 여 게임소프트웨어 개발 및 제작비율은 6:4로, 매년 몇 십 억 달러의 경제 수익을 창출한다고 한다. 하지만 현재 중국에서의 비율은 9:1 밖에 되지 않아 문제이다.

때문에 중국 게임소프트웨어영역은 남성들만 "총애"하지 말고, 여성들에게도 관심을 돌릴 것을 바란다. 관련 업체들은 이로 하여 건전하고, 우수한 게임소재를 많이 발굴하여 중국 게임소프트웨어의 번영에 이바지 할 것을 바란다. 레이싱과 폭력게임이 위주인 오늘, 업체들은 여성들에게 적합한 게임 소프트웨어를 개발하는데 힘써야 한다. 주지해야 할 것은 이 영역의 경제효율과 사회 효율의 전망이 매우 밝다는 것이다.

자료 : http://game.china.com/zh_cn/webindex/news/11011446/20050329/12203961.html

CGW China Game Weekly **Game 소개**

전평선(真封神)

- ◆ 게임 명칭 : 전평선즈텐쥘디모(真封神之天尊地魔)
- ◆ 게임 종류 : MMORPG
- ◆ 개발 업체 : 상하이미과(上海米果)
- ◆ 운영 업체 : 상하이미과(上海米果)
- ◆ 공식사이트 : <http://www.zfs.com.cn>
- ◆ 현재 상황 : 클로즈 베타 테스트 중



<게임특징>

괴물과의 전투 중, 주인공은 해와 달의 정기를 흡수한 후 귀한 보석, 하늘빛 진주, 사리를 형성하여 그것을 자신의 장비와 함께 융합할 수 있다. 이를 통해 더욱 멋진 외형과 더욱 강력한 능력을 얻는다. 장비를 정비한 후에는 더욱 강한 제어 능력을 가질 수 있다.

<게임비교>

게임 명칭	전평선(真封神)	진산 평선방(金山封神榜)	광통 평선환취(光通封神传说)	홍상 선제환(宏象仙界传)
개발 업체	상하이미과(上海米果)	진산 소프트웨어(金山软件)	Lizard	신상덴쯔(鈇象电子)
게임 산지	중국국산	중국국산	한국	타이완
전체 풍격	환상	무협	무협	Q판
게임 버전	실시간3D	2D	실시간3D	2D
시스템 배치	중 배치	중 배치	고 배치	저 배치

<테스트 공고>

《전평선》 클로즈 베타 테스트 기간 공고 : 2005.04.08

많은 게이머의 《전평선》의 편리한 체험을 위해, 현재 진행 중인 《전평선》 테스트 시간은 아래와 같다.

- ◆ 4/12 (화) 10:00 제1차 클로즈 베타 테스트 종료
- ◆ 4/14 (목) 제2차 클로즈 베타 테스트 아이디 및 활동번호 통보
- ◆ 4/15 (금) 11:00 제2차 클로즈 베타 테스트 실시

<캐릭터 소개>

초기에 4가지 직업이 있는데, 상나라와 주나라 두 개의 진영으로 나뉜다.

게이머가 게임에 진입할 때 한 종류의 직업을 임의로 선택할 수 있다. 캐릭터는 일정한 등급에 이른 후에 직업을 바꿀 수 있다. 지금은 두 번 직업을 전환할 수 있다. 더 많은 놀이법과 게임의 재미를 얻을 수 있고 각 직업이 사용할 수 있는 전투 무기는 두 가지이다. 예를 들면 : 바람의 무용수는 화살을 사용하여 원거리 전투 방식을 사용하여 적을 포위하고 중거리의 긴 채찍을 선택할 수 있다. 하나의 직업과 한 종류의 무기는 뜻대로 할 수 있다.

자료 : http://zfs.gamigo.com.cn/active/act_report_detail.aspx?AID=100020

2005년 3월 온라인게임 인기순위

순위	변동	게임명칭	개발사 / 퍼블리셔
1	↑	머썬우쓰제(魔兽世界,WOW)	뽀우썬(暴雪) / 띠쥬우청스(第九城市)
2	↑	젠샤칭웬(剑侠情缘, 검협정연)	시산궈(西山据) / Kingsoft
3	↓	파오파오탕(泡泡堂, 비엔비)	Nexon / 상하이성따(上海盛大网络)
4	↑	멍환시유(梦幻西游)	왕이 / 왕이(网易)
5	↓	텐탕2(天堂II, 리니지)	Nc soft / 시나 러구(新浪乐谷)
6	○	머리보베이(魔力宝贝, 클로즈게이트)	아이니커스(艾尼克斯) / 왕싱스커웨이 얼아니커스(网星史克威尔艾尼克斯)
7	↑	따화시유II(大话西游 II)	왕이 / 왕이(网易)
8	○	셴징촨쉬(仙境传说(RO) 라그나로크)	Gravity / 유씨신간셴(Gravity/游戏新干线)
9	↑	셴웬첸Online(轩辕剑Online)	따위(大宇/) / 왕싱스커웨이얼아니커스
10	↓	스치스다이(石器时代, 스톤에이지)	JSS / 베이징화이(北京华义)

2005년 3월 패기지게임 인기순위

순위	변동	게임명칭	개발사 / 퍼블리셔
1	↑	선젠치사판 (仙剑奇侠传,PAL2)	따위(大宇) / 징허스따이(晶合时代)
2	↑	선젠치사판3 (仙剑奇侠传三)	따위(大宇) / 환위즈싱(寰宇之星)
3	↑	신선젠치사판 (新仙剑奇侠传)	따위(大宇) / 중칭뤼황셴(中青旅创先)
4	↑	선젠치사판2 (仙剑奇侠传二)	따위(大宇) / 환위즈싱(寰宇之星)
5	↓	魔兽争霸III---冰封王座 (머썬우정빠3.빙펑왕쥬)	BLIZZARD / 오메이(奥美)
6	↓	半条命-反恐精英(반타우밍-판푹징징)	SIERRA / 오메이(奥美)
7	↓	暗黑破坏神II毁灭之王 (디아블로2,후이메즈왕)	BLIZZARD / 오메이(奥美)
8	↑	썬위안젠싼아이썬-텐즈헌 (轩辕剑叁外传天之痕)	따위(大宇) / 상하이위빠 (上海育碧)
9	↑	선젠거촨(仙剑客栈)	따위(大宇) / 중칭뤼황셴(中青旅创先)
10	↑	썬위안젠와이썬-창즈타우 (轩辕剑外传苍之涛)	따위(大宇) / 환위즈싱(寰宇之星)

자료 : 大众软件

PC방과 게임장 엄격히 관리

전자게임장소 도박 위법행위와 PC방 법률위반 경영행위를 근절하기 위해 로천현 공상국은 3월 4일부터 5월 4일까지 전현 49개 PC방과 81개 게임장에 대해 세부적인 관리를 진행하며, 허가증 없이 경영하는 PC방과 게임장은 모두 단속할 것이라고 발표했다.

공상국은 두 달 동안 로천 전 지역에 있는 PC방과 게임장에 대해 경제호적관리제도(PC방도 호적관리를 하듯이 하나하나 조사해서 관리한다)를 실시할 것이며, 경영 장소의 행위에 대한 서류를 작성, 보관할 것이라고 밝혔다. 자체적으로 경영 장소의 주소변경, 양도, 영업허가증 임대 등 행위가 있는지를 정기적으로 감독하고 조사를 할 것이며, 이것 외에도 공상부문은 관련부문과 합작하여 경영 허가증이 없는 PC방과 게임장소를 취소한다. 관련부문의 경영허가증이 없거나 필요한 서류가 모자라거나 중·소학교 주위 200m와 아파트 단지 안에 게임장소를 설립하면 PC방과 게임장에 설치된 도박형의 게임기기들은 일률적으로 단속하게 된다.

자료 : <http://games.sina.com.cn/y/n/2005-04-04/94090.shtml>

CHINA GAME WEEKLY 자료제공			
 DONGGUK UNIVERSITY	동국대학교 중국산업경제연구소 http://wwwk.dongguk.ac.kr/~icie TEL: 054-770-2475 / FAX: 054-773-6002		北京金碧伟业有限公司 http://www.jinbitech.com TEL: 010-8483-2061/ FAX: 010-8483-2062